no. 268
1985年 9/15

ゲームマシン

アミューズメント通信
SEPTEMBER 15, 1985

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

新しいAM機に期待

第23回AMショー、10月2－3日、東京TRC

「健全な娯楽 明るい社会」をテーマとした第23回アミューズメントマシンショーは、十月二日から二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）にてJAMMAとJAPEAの共催により開かれるが、新風営法施行後では初のAMショーとなり、将来を占う重要なショーとなるもよう。

TRCの展示会場は今回で四回目となり、従来どおり三つのフロアに分かれている。第一会場は二階全フロアの四、四七三平方㍍、第二会場に二フロアあり一階が一、九八四平方㍍、二階が一、九八九平方㍍で、計八、四四六平方㍍に四十七社の出展社がAM機を展開する。会場は展示内容によりアーケードゲーム（と他の三ゾーンに含まれないもの）、メダルゲーム機、乗物機（小型と遊園施設）、出版関係の四つのゾーンに区分され、第一会場はアーケードゲームと出版関係、第二会場一階は乗物機、同二階はアーケードゲームと乗物機という会場構成になっている。

一般来場者は第二会場一階の受付で入場手続を行ない、まず第二会場一階に入り二階へ、そして第一会場へという順路で進むことになる。

入場に際しては「招待券」が必要で、これは黄色の「一般招待券」と青色の「官公庁、報道関係招待券」があり、それぞれ一枚で一人のみ有効となっている。また各出展社にはショー期間中必ず胸に掲示せねばならない「出展社用ネームカード」が配布される。なお「招待券」は各出展社に出展小間数に応じた枚数が配布されているが、両協会事務局でも取扱っている。また同ショーの出展社を紹介したガイドブックは、ショー期間中に受付にて販売される。

TRCへの交通は、モノレール利用の場合は流通センター駅下車、路線バスの場合は国鉄京浜線大森駅から平和島循環バスで流通センター前下車、自動車の場合は首都高速一号線で平和島ランプを出るか、湾岸道路あるいは環状七号線、放射十八号線で平和島のクローバーチェンジを出る。TRCの駐車場（有料）には限りがあるので注意を要する。

同ショー開催時間は両日とも午前十時から午後五時までとなっている。各出展社の出品物の搬入は前日の午後八時までに行なわれ、その間、展示状況についてショー実行委員会（日南香実行委員長）がチェックし、出品機の電気用品取締法関係についてJAMMAの電取法対策委員会（福田哲夫委員長）が、また賭博機械関係については健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）がそれぞれ検査を行なうことになっている。なお電取法関係はショー期間中に通産省担当官によるチェックも実施される予定。開会式は初日の開場直前に例年どおり開かれる。

なおショー初日の夜にはショー委員会主催によるパーティーが、午後六時半から虎ノ門のホテルオークラにて、パーティー券方式で開かれる予定になっている。

上の写真は昨年の第22回AMショー会場入口のようす（開会式）

中山好雄・前保安部長は神奈川県警本部長に栄転

訂正　前号1めん掲載の警察庁人事異動の記事および見出しにおいて、重大なミスがありましたので、訂正するとともに深くお詫び申し上げます。

見出しおよび記事中、中山前保安部長が千葉県警本部長に、というのは本紙の誤認であり正しくは、同氏は神奈川県警本部長に栄転されました。正しい記事は次のとおりとなります。

神奈川県警本部長（警察庁刑事局保安部長）中山好雄（八月七日付）。

＊　＊　＊

また前号3めんの「メーカー代表者とオペレーター協会代表者等の懇談会」の記事、写真説明において、同懇談会の日付が五月二十四日となっていたのは、正しくは七月二十四日でしたので訂正します。

FBIが逮捕した5名のコピー業者

まず2名に有罪宣告

近く刑の言い渡し。予想される厳しい量刑

米国でTVゲーム機の無断コピー品を扱った疑いで連邦捜査局（FBI）によって逮捕されていた五人の米国人業者のうち、すでに二名が米国著作権法違反で有罪を宣告され近く刑の言い渡しが行なわれることになった。米国著作法違反による刑は二十五万ドル以下の罰金または五年以下の禁錮もしくはそれらの併科となっており、厳しい量刑が予測されている。

米国のメーカー、ディストリビューターの協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション）が伝えてきたところによると、五人の逮捕者のうちカルーセル・アミューズメント社（ニューヨーク州）のティム・オラリー被告（23）に対しては七月二十四日に、またコールタウン・アミューズメント社（ケンタッキー州）のトム・ゴス被告（37）に対しては八月二十九日に、それぞれ陪審員の評決で有罪となった。これら二名に対する刑の言い渡しは間もなく行なわれる、とされている。

この事件は、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の子会社、米国データイースト社（本社カリフォルニア州サンタクララ、ロバート・ロイド社長）の告発によりFBIが二ヵ月に及ぶ秘密捜査を行ない、FBIアトランタ支局（ジョージア州）の手により、四月三日に、コピー業者五名（うち指名手配の一名は同四日に出頭）逮捕したもの。逮捕者は上記二名のほか、カルーセル・アミューズメント社のサイモン・ホー、レニエスペースセンター社（ジョージア州）のジェリー・カーン、YCエンジニアリング社（テネシー州）のジェームズ・ヤーボローの三名。うちヤーボローは自ら有罪と認め、他の被告に対する検察側の証人となった。カーン、ゴス、オラリーの三名は保釈が認められ、ホーは保釈が認められなかったが、五名とも公判に立たされることになった（本紙第259号参照）。

オラリーとゴスに対する有罪の宣告は、当然他の被告にも影響を及ぼすとともに、近く言い渡される刑の内容も大きな影響を及ぼすものと見られている。ちなみにオラリーは、日本と韓国からTVゲーム機の無断コピー基板をカナダ経由で米国に持ち込み、「カラテ・チャンプ（空手道）」などのコピー品を五百四十ドルで週二百五十台のペースで販売したとのこと。同被告については、密輸の罪もあるとされており税関から別に罰金が科されるとのこと。またゴスも、同様にコピー基板を扱ったとされている。

新理事長に古谷氏

日本遊園地協会が第6回総会開き役員改選

日本遊園地協会（事務局東京、高倉真好理事長、略称NAPA）では七月六日、鳴門市内の旅館鳴門にて第六回総会を開き、六十年度事業計画案などを承認したほか、役員改選を行ない、新理事長に古谷真吾氏（阪神電気鉄道㈱・事業部長）を選出した。

同協会によると、同総会には会員四十社五十八名が出席、五十九年度会務報告と決算報告、六十年度事業計画案などをそれぞれ承認した。引き続き役員選出を行ない、新理事長に古谷真吾氏を選出した。また前理事長の高倉真好氏（よみうりランド）は副理事長となった。同協会の役員は次のとおり。

理事長＝古谷真吾氏、副理事長＝高倉真好氏。

理事＝坂脇徳豊氏（南海電気鉄道㈱）、古川元久氏（西武鉄道㈱）、山田三郎氏（㈱エキスポランド）、広崎芳次氏（㈱江の島水族館）、小野達郎氏（京阪電気鉄道㈱）、佐久間隆氏（小田急電鉄㈱）、稲次亮一氏（近鉄興業㈱）、山代久和氏（㈱後楽園スタヂアム）、上田広吉氏（長島観光開発㈱）、山田數夫氏（トーゴ浅草花やしき）、野村親夫氏（甘日市観光開発㈱）、墨谷豊氏（㈱豊島園）、河野義正氏（徳島興発㈱）、舘野治道氏（京急開発㈱）、林仙之氏（西日本鉄道㈱）、上條明男氏（富士急ハイランド遊園）、畑田昭氏（㈱グリーンランド）、石川昭八氏（東武動物公園㈱）。

監事＝高橋重長氏（㈱東京サマーランド）、上田大悟氏（阪急電鉄㈱）。

このほか同総会では協会事業として、米国遊園地および関連レジャー施設の研修視察を実施すること、広報活動委員会業務として「遊園地の日」のポスターのデザインやサブタイトルを変更することなどを承認した。

また同総会に引続き懇親会を行ない、さらに翌日には淡路島で開かれている「くにうみの祭典」を視察した、としている。

恒例の電取説明会

第23回AMショーを前に法遵守の徹底図る

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では八月二日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて、ショー出展社を対象にした「電気用品取締法説明会」を開催した。

これは第23回AMショーを間近に控え、電取法を遵守し同ショーをより円滑に運営しようという趣旨で、毎年この時期に小間割決定会の直前に開かれているもの。

冒頭、JAMMAの電気用品取締法対策委員会の福田哲夫委員長が挨拶に立ち「各メーカーは電取法に慣れてきたためか、説明会への出席者が減ってきている。しかし電取法の趣旨は依然としてよく理解されていない面もあるので、この説明会で改めて勉強しショー出展に際して違反のないようにしてほしい」と要望、また同委員長は「当委員会は通産省担当官と、ゲーム機の分類を甲種から乙種にできないかどうか話合ったが、これはゲーム機試験で一発合格が一〇%以下という状況なので難しいとのこと。当委員会ではその不合格の原因を研究、検討し合格率向上に努めたい」と語った。

同説明会は通商産業省資源エネルギー庁公益事業部技術課から電気用品業務係長の鈴木一規技官を講師に招いて行なわれ、同技官は電取法を概略的に説明し、最後にゲーム機の分類を甲種から乙種にするには業界の努力次第だと付け加えた。その主な内容は次のとおり。

①電取法のねらいは電気用品の製造、販売、輸入を行なう業者に法的規制を加えることで、安全性を保証しようというもの。②現在甲種電気用品が四百二十五品目、乙種で七十二品目が指定されているが、その分類の見直しを検討中である。③甲種とは構造や使用方法などによりとくに危害の起こるおそれの多いもので、この製造事業者は通産大臣の事業者登録、製品の型式認可を得ていないと生産できない。また同事業者は技術基準適合義務、検査義務、検査記録の作成と保存（3年）義務、〒マーク表示義務などが課せられている。④ゲーム機試験は九〇%弱が不合格（改善後合格）という状況なので、安全性を高めるよう努力してほしい。⑤甲種から乙種への見直し作業が行なわれているが、ゲーム機については業界の努力にかかっている。規制の緩和はそれだけ企業の自己責任でやるということなので、それができるような環境作りが大切となる。

同説明会では最後に同委員会の白鳥威委員長代理が、AMショー出展に際しての電取法関係の注意事項を具体的に説明し、電取法の遵守徹底を再度促した。

JAMMAによる「電気用品取締法説明会・小間決定会」（8月2日）にて、上の写真は福田哲夫・電取委員長(左)と資源エネルギー庁・鈴木技官

キャプテン講演会

活発化するディストリビューター部会活動

JAMMAのディストリビューター部会（川楠俊太郎部会長・㈱カワクス）では、JAMMA会員外からの参加を認めつつ毎月上旬に会合を開いているが、七月例会ではキャプテンシステムについての講演会を行なうなど、同部会活動を活発化させている。

同部会では六月七日に第五十回、七月四日に第五十一回、八月六日に第五十二回の会合をそれぞれ東京・永田町TBRビルで開いた。まず、第五十回会合では「八号営業の許可および申請中の営業所数」（五月十二日現在）のデータ（本紙第263号既報）を参考にしながら、全国各都道府県での許可申請状況などについて情報交換した。

第五十一回会合では、キャプテン・サービス㈱（本社東京、今里広記社長）のシステム技術部SE課の大岩達也課長代理を講師に招き、「ニューメディアはAM業界に新しい息吹きを吹き込むか――キャプテンシステムの概要とAM業界における可能性」と題する講演会を約一時間半にわたって行なった。この講演の中で大岩氏は、近い将来の可能性として「ゲーム場でキャプテン端末機が活躍するようになれば、情報化社会の中で、ゲーム場がひとつの行動の拠点あるいは情報の中継基地となるだろう」、「パソコンと情報センターをつなぐことで、ゲーム場にあるようなTVゲームを家庭で楽しめる可能性は十分にある」、「端末機のハードウェア開発次第では、ゲーム場にゲーム用端末機を設置し、プレイヤーがそれをゲーム機として好みのゲームを楽しむことができる」、「当初の応用例としては、業界が情報提供者となり、新ゲームの紹介や入気ベストテンなどを流すことができる」など、語っている。

第五十二回会合では、前々回に引続き「八号営業の許可／申請件数」をもとに、AM業界の規模など状況分析の試みが行なわれた。部会長補佐役の藤沢正快氏は「一店当たり平均三十坪、一坪当たり一・五台のゲーム機とすると、平均四十五台と考えて二万五千ヵ所では百十二万台となる。一台当たり平均売上げ月三万円とすると、約三千三百億円となる」との推定を行ない、これに対する意見を求めたところ、「業界の実情からすると大きすぎる」との意見が出され、いろいろ修正してみたが結論には至らなかった。この件については改めて同部会で検討することになっている。

同会合では先に開催された「AM産業の将来を考えるセミナー」についての感想がいくつか出ている。うち「とくに日下氏の話の内容が参考になった」、「業界人があれほど集ったこと自体に意義がある」、「当業界では一般常識に欠ける面があるので、セミナーはどんどん催すことが望まれる」、「サービス業種など他業界から講師を招くのもよい」などの感想や要望が出されている。

以上のほか同部会では会合ごとに、その時点での新製品情報の交換などを行なってきている。

JAMMA・ディストリビューター部会の第51回会合（7月4日）にて、左の写真は講師のキャプテンサービス㈱・大岩達也課長代理

今年は"合同"で

AMショーに伴なうパーティー

パーティー券方式、10月2日の夜

第23回AMショーの開催（十月二、三日、東京・平和島の流通センター）に伴ない、今年はAMショー委員会（中村雅哉委員長）が独自の企画で、十月二日の夜、ホテルオークラで「合同パーティー」を開催することになり、ショーパーティー運営委員会（日南香委員長）がその運営に当たることになった。これにより、AMショー開催に伴なう各大手メーカーのレセプションは、今年は催されないことになった。

これまで例年AMショーの開催に伴ない、各大手メーカーが顧客を招き都内ホテルで夜、レセプションを開くというのがいわば年中行事になってきた。しかし、各社単独で開くには費用がかかりすぎるとの観点から、主催者側で調整して一本化することにより、費用の軽減を図りたい――との意向が示されていた。これを受けて、AMショー委員会で検討の上、当初セガ社、ナムコ、タイトーの三社共催という話もあったが、結局ショー主催者側でまとめることになったもの。このため「ショーパーティー運営委員会」が設けられ、その結果このほど「合同パーティー」運営内容が公表された。

それによると「合同パーティー」は十月二日午後六時半から八時半までホテルオークラ「平安の間」で開かれ、運営委員会主催、JAMMAとJAPEA後援となる。入場に必要なパーティー券（一名一万三千円）を千三百枚用意し、これを出展社に頒布する。予測では上記三社で約八〇%がさばけることになっており、残りを出展各社が購入することになる。同パーティーの趣旨はあくまでもレセプションの域を出ないものとし、できれば来年以降もこの方式で行ないたいとしている。

新作ロボが勢揃い

タイトーが「ザ・ビタミンズ」など発表

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）では七月十六日、東京・平河町の本社ビルで同社開発のAMロボット「ザ・ビタミンズ」の発売を兼ねたAMロボット展示会を開催した。これは、主に食品メーカーを対象とした展示会となり、ゲーム業界向けではなかったとのことであるが、ここ数年間同社のAMロボットは充実してきており、関係各方面から注目されている。同社AMロボットは特機事業部（松高誠三部長）の担当だが、同部の業務も拡充してきた。

同社AMロボットの最新作「ザ・ビタミンズ」は、七種類の野菜が一列に並んで音楽を演奏したり、話をしたりするというもので、左右六・六㍍と長いが奥行九〇㌢、高さ二・一㍍でディスプレイとしてはコンパクトなサイズになっている。テープレコーダーに収められた演奏音や音声が、左右の冷蔵庫にあるスピーカーから流れ、これらにそれぞれの野菜の動作が同調しているため、あたかも野菜たちが演奏したり話かけたりしているようになる。野菜のそれぞれの楽器は、キューリがベース、ニンジンがバンジョー、ピーマンがドラム、ネギがボーカル（楽器なし）、カボチャがサックス、トマトがギター、タマネギがバイオリンとなっている。同社ではこれをホテルやデパート、スーパーなどの催事向けに貸し出す（三日間で百万円）とのこと。

タイトーのイベントロボット「ザ・ビタミンズ」

同展示会では、この他の新作ロボットも紹介されたが、うち「くまっ太くん」はチラシ配りのAMロボット。氷山に立ったひょうきんな白熊が、体を左右に回しながら左手のトレイにあるチラシを一生懸命配る。足元の氷山のところに赤外線センサーが三個あり、これで客を見付けるのが特徴で、目や鼻まで動かしながら声を掛けてチラシを配る。客が近くにいないときは、手持ち無沙汰に足を上下動させながら左右を見て、「僕くまっ太でーす」と呼びかける。使えるチラシの大きさはA5、A4、B5サイズの三種類で、最大百五十枚入れられる。同社ではこれも貸し出す（一日十三万円、三日間三十八万円）とのこと。

チラシを配る「くまっ太くん」

「ザ・ビタミンズ」の一員のネギ

同社のAMロボットは、単体ロボットで①ゆめ丸ジュニア、同II、②ホットトット・シリーズ、③スピードロボット、④字書きロボット、絵書きロボット、⑤ザ・ワッショイ（堀ちえみカー）、販促（SP）ロボットで①タイセラ1、②タキシード・サム、ニャントモ、ワン公、③くまっ太くん、イベントロボットで①アンサンブル・ド・ロボット、②タキシードサム合唱隊、③AまたはBチームロボットなどがある。このほか自動抽選機として「ハッピーラッキー」「同II」もある。

また同社ではSPロボ「のむぞうくん」をはじめ、全SPロボについて伊藤忠商事を通じて、各食品メーカーなどに販売することになっており、食品メーカーなどはこれらSPロボットを小売現場にサービスで設置するとのこと。また自動抽選機を含むこれらAMロボットについて、タイトーでは日本専門店連盟（日専連）とも提携、販売や貸し出しで日専連が小売店などにあっせんすることになっている。

写真はいずれも米国「イリノイ州フェア」での自動演奏ロボ「アンサンブル・ド・ロボット」（写真はタイトー提供）

米国イリノイ州フェアへ 自動演奏ロボが海外出張

また一方では、タイトーの自動演奏ロボ「アンサンブル・ド・ロボット」が、米国イリノイ州スプリングフィールドで開かれた「イリノイ州フェア」の中の"ジャパン・ツディ85"で活躍し、海外でも大いに注目されている。この試みは日本貿易振興会（ジェトロ）が、日本への輸出促進を呼びかけるため特別に行なったもので、期間は八月八日から十九日までの十二日間。日本の先端技術の現状を広く知らせるために、「アンサンブル・ド・ロボット」が"友情出演"したもので、初めて同ロボットが"海外演奏"しに行ったことになる。同社では、日本理解の一助になればよい、としている。

ネットワーク構想

任天堂、「ファミリーコンピュータ」による

NTTの大型コンピューターと電話で連絡

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）ではこのほど、六十一年秋をメドに同社「ファミリーコンピュータ」を電話回線で連絡し合う「ファミリーコンピュータ・ネットワークシステム」を開始するという、大がかりな構想を明らかにした。このシステムは日本電信電話（NTT）の大型コンピューターにゲームなどのファミコン用ソフトを入力しておき、各家庭で好きなソフトを引き出すというもので、現段階では"構想"でしかないが、実現すれば"家庭のゲームセンター化"が進むことになる、として大いに注目されている。

同構想の詳細はわからないが、概略としては次のようになる。つまりゲームなどのファミコン用ソフトを収めた大型コンピューターがNTT側にあり、各家庭では磁気ディスクシステムを備えたファミコンをアダプターを介して電話回線に接続する。この際、ファミコンのデジタル信号をアナログ音声信号に変換するアダプターの付いた電話機「ネットワークテレホン」（約一万五千円）が必要となるが、これでネットワークが完成する。このネットワークシステムを使うことによって、①複数のファミコンが一つのゲームに同時参加できる、②ファミコン相互でアニメーションや音などを使ったメッセージ交換ができる――など、これまでの家庭用TVゲーム機の段階から飛躍的に高いレベルの使用方法が可能となってくる。

NTTでは来年四月からパソコン専用通信網を作る予定であり、その中にはデジタルデータ交換網（DDX）も含まれており、任天堂もこのDDXを利用すると考えているもよう。ファミコンの場合、通信制御手段（プロトコル）変換が必要ないこと、まだ普及率が驚異的なことから、独自の「ファミコン・ネットワークシステム」が可能になる、とのこと。実現すれば、ファミコンの普及率がさらに高くなるうえ、パソコン通信でも文字だけのゲームが行なわれていることから、視聴覚に訴えるTVゲームのほうが優位であり、この点からこれまで以上に"家庭のゲームセンター化"が進むことになるのではないかと見られている。

クレジット式に注意

鹿児島健娯協の臨時総会で、県警担当官が

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、会員数三十社）では七月十九日、鹿児島市内のステーションホテルニューカゴシマにて臨時総会を開き、"全国連合会"への参加問題を検討したほか、新風営法「八号営業」に関する情報交換などを行なった。また同総会では同県警保安部防犯少年課の担当官を招き、新風営法説明なども行なわれた。

同協会によると、同総会には会員二十五社が出席、まず前回の総会（二月十五日）以後の同協会の活動を報告、承認した。

"全国連合会"への参加問題については、"連合会"が設立されれば基本的に加入する方針を確認するとともに、"連合会"参加に伴なう費用なども検討した。

新風営法「八号営業」に関する情報交換では、許可状況や営業状態についての疑問点や意見が多く出されたもよう。

また同総会には同県警防犯少年課の戸高栄資係長が出席、同氏は新風営法を既略的に説明した。この中で同氏は同協会に対する要望事項として、①五百円硬貨を直接投入できるゲーム機を設置しないこと、②「八号営業」対象外の場所においても、深夜十二時以降はゲーム機を使用しないこと、③クレジット式のゲーム機に関しては、一プレイ一クレジット数を限度とする（クレジットが2以上にならないようにする）ことなどが挙げられた、としている。

なお同協会では、同総会終了後懇親会を開き、会員相互の親睦を深めた。

広島AMOP協が臨時総会開き

要望事項を検討

県警は取締り強化の方針伝達

広島県アミューズメント・オペレーター協会（事務局広島市、平本将人会長、会員数二十八社）では七月二十四日、広島市内の広島県文化センターにて臨時総会を開き、今後の活動方針を検討したほか会費の見直しなどを行なった。

同協会によると、同総会には全会員が出席。今後の活動方針については、会員の増加を図ること、県などが推進する青少年健全育成活動などに全面的に協力していくことなどを承認した。また同県新風営法施行条例に関して、同県警に対し営業時間の延長、変更届けの簡素化などのほか、十六歳未満者の入場制限時刻を現行の「日没時」ではわかりにくいので明確な時刻を指定してもらうことなど、要請することになった。

このほか"全国連合会"の参加問題について検討し、"連合会"が設立されれば基本的に加入するとの方針を確認した上で、今後については理事会で検討することになった。

会費の見直しについては、"全国連合会"の参加などに伴なって検討されたもの。その結果、今年度は現行のままとするが、来年度からはゲーム機の保有台数の多い広域四社と㈱ヒカリ・エンタープライゼスの計五社は年十万円、その他は一律二万五千円にすることになった。

また同総会では来ひんとして県警防犯課の安藤課長補佐が出席した。同氏は「八号営業」の許可状況に触れた後、「八号営業」も含め風俗営業の取締りを強化するとの方針を伝え、遵法営業に努めるよう述べた、とのこと。

高知AMOP協が初の通常総会

初年度決算承認

県警担当官招き質疑応答も

高知県アミューズメントオペレーター協会（事務局高知市、竹内良一会長、会員数十四社）では七月八日、高知市内の山内会館にて第一回通常総会を開き、五十九年度中間決算報告を承認したほか、"全国連合会"の参加問題などを検討した。また同総会では高知県警の担当官を招き、新風営法に関する質疑応答などを行なった。

同協会によると、同総会には会員約十社のほか、来ひんとして同県警察本部防犯少年課の三浦紀夫課長補佐と門谷浩宜主任が出席した。会合に先立って県警担当官より新風営法に関する説明があり、その後質疑応答が行なわれた。うち業者側からの質問事項としては「軽微な変更」に関するものが多く出されたもよう。

引き続き総会事項について審議され、五十九年度中間決算（初年度のため昨年十一月から六月までの八ヵ月分）を報告、承認した。また"全国連合会"の参加問題については、"全国連合会"が設立されれば基本的に加入する方針を確認した上で、当面は設立状況などの動きを見守ることになった、とのこと。

大阪AMOP協第7回理事会

準会員制導入へ

地区ブロックごとに懇談会も

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪市、梅原靖三会長、会員数二百八十八社、OAO）では八月九日、大阪・梅田の東阪急ビルにて第七回理事会を開催、同協会の半年間の事業活動の総まとめを議題に討議し、さらに組織を強化するため①ブロックごとの会員の結集を図る、②準会員制を導入しリース先の営業者の加入を促進する――など決議した。

同理事会では冒頭、"全国連合会"への取組みについて梅原会長が報告、六月十九日のOAO執行部会での結論をもとに、"連合会定款案"などに対する対案（本紙前号に全文収録）をまとめ、"全国連合会"設立準備委員会に出席している旨説明した。OAOからの対案は同委員会で検討され、すでにある程度認められている、としている。また、先日の「メーカー代表者とオペレーター協会代表等との懇談会」（七月二十四日）について案久副会長より、同氏作成の議事録案が配布されたうえで、同懇談会の経緯と内容、そして印象について説明があった。同氏は遠方のオペレーター協会代表らとの交流を含め大きな意義があった、としている（なおOAO作成の「懇談会議事録」はその後、出席者ら関係者に送付された）。

議題「OAO半年間の事業活動の総まとめについて」では、各理事から新風営法のもとでの営業時間の延長などの要望が出された（段、川上両副会長ら）が、協会員の協力なり団結力が弱いと話にならないとする梅原会長の意見があり、今後に向けての具体的な活動方針が検討され、その結果次のような決議がなされた。①OAOの組織を強化し、事業活動を活発にするため、府下を数ブロックに区分しそのブロックごとに二名以上の理事とその地区委員と会員による会合を遂次開いていく（ブロック区分については八月十三日の執行部会でさらに具体化し、九月初めにもブロック会合が開始されることになった）。②リース先など小規模の営業者もまた八号の風俗営業者であることから、組織率アップのために「準会員制」を導入する（この件については定款改正案を含め執行部が原案を作成することになった）。

以上のほか、③業界イメージアップのためのポスター作成作業を進める（JAMMAの協力のもとでOAOは五十万円支出）、④各地区委員が各所轄署担当官に業界紙誌を届け、話を円滑にする――などを決めている。

同協会では大阪府警本部との連絡を密にしているが、九月五日に開かれる第一回「管理者講習会」から、その受付でOAOへの入会を薦めるなどの便宜を府警本部が図ることになり、組織強化でも協力を得ている。

東京ディズニーランドが好況

夏休み新記録

期間中255万人、延べ2,500万人

㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、高橋政知社長）では八月三十日、同社経営の東京ディズニーランド(TDL)の夏休み期間（七月二十一日から八月三十一日まで）の入場者数が、これまで最高の約二百五十五万人に達する、との見込みを明らかにした。

TDLでは五十八年四月の開園以来三回目の夏休みを迎えたが、前二回を上回る快調なペースで入場者を集め、なかでも八月十四日から十七日までは連日十万人平均を集める大盛況となった。さらに八月二十一日には開園以来二千五百万人を記録している。

入場者の増加について同社では、今年一月七日からオープンした三次元（3D）映画「マジック・ジャーニー」（本紙第252号既報）や三月九日から登場した光と音のショー「エレクトリカル・パレード」（本紙第259号既報）などのアトラクションが"新しい魅力"となっていること、また東京近県以外の入場者に関しては、科学万博－つくば85開催が相乗効果となって表われていること、によるとしている。

このほか「エレクトリカル・パレード」の開始時間が午後七時半（ピーク時にはさらに午後九時にも）、ファンタジー・イン・ザ・スカイ(花火)が午後八時二十分だったので、昨年に比べ入園者の滞留時間が長くなったことも大きな特徴とされている。

なお同社では、以上の発表に伴ない、先日の日航ジャンボ機墜落事故の犠牲者の中に、TDL利用者が多数いたことに対し、追悼の意を表わしている。

福祉、防犯機器開発

ナムコ、AM技術を応用して特機分野拡充

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、初めて福祉機器や防犯機器を開発、販売するなど、AM機以外の特機分野を拡張することを明らかにした。これらはすべて、電子技術やエレメカ技術などAM機開発で培われたノウハウを生かして、応用範囲を拡げたもの。今後は老人向け福祉機器を含め、さらにこうした特機分野を拡充していくとの方針。

同社開発の福祉機器の第一弾は、会話や筆談の困難な身体障害者用の携帯型・意思伝達装置「トーキングエイド」。これは大阪府立身体障害者福祉センター（大阪府堺市）の指導を受けて、同社が企画開発したもの。ひらがな五十音や洋数字の並んだ文字キーを押すことにより、合成音声を出すとともに、液晶画面で文章として表示する、というのが基本的動作で、サイズもB5版ほどのコンパクト、軽量（約一キログラム）となっている。

知能は正常ながら、脳性マヒなどで会話・筆談の困難な身体障害者（児）は全国で二百万人近くいると言われている。この「トーキングエイド」はそのため、①指のふるえ（アテトーゼ症状）に対処して、キーを押しやすくするプロテクターを付けているほか、②二度押し防止機能などキメ細かい工夫がなされている。また、③文章が完成した後に改めて発声ボタンを押すと、文章全体が続けて発声される、④あらかじめ作成した文章を保存し、簡単に呼び出せるページ、ポケットが付いている（記憶容量は六十文字・五ページと三十文字・五十ポケットの計千八百文字）、⑤その他プリンター端子、言語教育絵シートなどが付いている。

価格は九万円台の予定で十月にも販売を開始、年間約五千台の出荷を見込んでいる。

また同社開発の防犯機器第一弾は、可愛らしいぬいぐるみが侵入者を検出して警報音を発するという防犯ロボット「御用だ！」。これは、過去数多くの防犯機器があったが高価だったり、見た目にモノモノしかったり、大がかりな工事が必要だったりして、アパート住いの人や独身者らに手の届かなかった分野で、どんな家庭でも気分よく使用できるようにとの願いを込めて開発された。

本体は体長三十センチほどのぬいぐるみの犬の形をしており、この中に超音波センサーが組み込まれており、ドアが開いたり、人が侵入するという動きをキャッチして（ドップラー式、約三メートルの検出範囲）、警報ブザーを鳴らす。電源はDC6Vで電池式だが、ADアダプターも使える。警報音を市販のチャイムなどに接続できる端子付き。

この「御用だ！」は東京防犯協会連合会からの推薦も受けており、単価一万九千八百円で今秋にも発売される。同社では さきに消化訓練装置「消化マスター」を発売しており、防災から防犯（セキュリティ）へとさらに幅を広げたことになる。

上の写真は福祉機器「トーキングエイド」、左の写真は防犯機器「御用だ！」の外観

特許・実用新案 出願公告・公開

（8月16日～31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

八月二十日付＝「問答ゲーム装置」、コレコインダストリーズ社（米国）、60－36308、54－80627。「テレビゲーム機械」、㈱タイトー（東京）、60－36309、54－59169。

特許出願公開

八月十六日付＝「ポーカーマシン」、アインスワース・ノミニーズ社（オーストラリア）、60－156484、59－267633。「電子ビデオゲームユニット」、ノース・アメリカン・フィリップス・コンシューマー・エレクトロニクス社（米国）、60－156486、59－238685。

八月三十一日付＝「コンピューター」、㈱アスキー（東京）、60－168479㊟、59－222857。「方向入力装置」、同、60－168480㊟、59－228856。「ルーレットゲーム機」、アルファクス電算システム㈲（神奈川）、60－168481、59－24904。同、60－168482、59－249905。

実用新案出願公開

八月十七日付＝「投てき的当て遊戯具」、明神正嗣（高知）、60－122187、59－9890。「レールつき将ぎ倒し」、早見義信（京都）、60－122191、59－10357。

八月二十三日付＝「遊戯乗物」、東洋娯楽機㈱（東京）、60－124983、59－11036。

新生・週刊平凡パンチ
表紙を鏡氏担当
元ナムコ社員、「バラデューク」背景画の作者

新生・週刊「平凡パンチ」（7月29日号）の表紙と、鏡氏の紹介ページ（同号28頁）

週刊誌「平凡パンチ」の版型を含めた全面的誌面刷新で、㈱ナムコ・デザイン課の元社員、鏡泰裕氏（二十六歳）が表紙を担当することになり、話題となっている。

鏡氏は昭和三十四年生まれ、北海道の出身で、東洋美術学校のグラフィック科を五十六年に卒業後、ナムコに入社。今年六月まで同社デザイン課に勤務していた。その間、同社のPR誌「NG」の表紙イラスト、TVゲーム機「ディグダグII」や「バラデューク」などの広告および宣伝ポスターのイラストを担当してきた。またパルコ主催の日本グラフィック展に毎回入賞し、五十八年には奨励賞を受けている。

鏡氏のグラフィックデザインには独特の雰囲気があり（本紙関係では「バラデューク」などの広告での背景画など）、非凡な才能が認められている。

こうした同氏の才能に着目した「平凡パンチ」が今回の誌面刷新を機に、鏡氏に表紙画担当を依頼したもの。同氏は「平凡パンチ」七月二十九日号以後、毎週新感覚の表紙を披露しており、これを機にナムコを六月末に退職した。

ナムコ・デザイン課の山下課長は、鏡氏がAM業界からより幅広いイラストレーターとして巣立ったことに関し、「もともと才能があったので、今後の活躍に期待したいと思う」と語っている。

タスコの創業社長
上原勝氏死去
「ファファシリーズ」などの業績

上原　勝氏

上原勝氏（うえはら・まさる＝タスコ㈱代表取締役社長）八月五日午後五時三十四分、肺炎のため東京都文京区の日本医科大学附属病院で死去、七十五歳。長野県上諏訪市出身。自宅は東京都文京区本駒込三の十七の二。葬儀は八日午後一時から東京都文京区向ヶ丘二の十七の四、浄心寺でしめやかに行なわれた。喪主は妻歳子（としこ）さん。

明治四十三年二月七日生まれの同氏は、大正十二年から三年間、南信新聞社に勤務した後、帆布製品製造業を営む武シートに入社（大正十五年）。昭和十三年に武シート大崎店として独立したが、第二次世界大戦のため二十年に中断、二十二年に駒込武シート商会として再スタートした。四十二年に㈱武シート駒込として法人化、四十九年に現社名に社名変更した。同社は帆布製品製造技術を応用した「ファファシリーズ」など数多くの遊園施設を生み出し、AM業界において確固たる地位を築いた。

なお同社の経営は、次男の上原義和取締役専務が引継ぐもようである。

日航ジャンボ機の犠牲者に
三精輸送機の
黒田康弘氏

八月十二日の日本航空ジャンボ機墜落事故で、AM業界からも一名犠牲が出て、改めてショックを与えている。

黒田康弘氏（くろだ・やすひろ＝三精輸送機㈱第二事業部次長）八月十二日の日航機事故で死亡。四十五歳。旧満州出身。自宅は大阪市住吉区長居二の十三の十一の七〇二。葬儀は二十五日、午前十一時から大阪市住吉区長居公園内の臨南寺会館で、社葬として行なわれた。喪主は妻環（たまき）さん。葬儀委員長は三精輸送機の前田完一社長。

昭和十五年一月三日、旧満州で生まれた同氏は、帰国後、三十四年に大阪府立生野第二工業高校を卒業。四十年六月に三精輸送機に入社、五十六年四月に第二事業部機械設計課・課長になり、今回の死去に伴ない八月十二日付で第二事業部次長に昇格した。

同氏は東京ディズニーランドや科学万博―つくば85会場内などの遊園施設の設計、開発などを担当してきた。事故当日、東京ディズニーランドでの遊園施設の保守点検に立合った後、東京で宿泊する予定だったが、点検業務が早く済んだため帰阪予定を繰り上げ、事故機に乗り合わせて帰らぬ人となったもの。

社葬は、AM業界関係者を含む約五百人が参列する中、しめやかに行なわれ、前田社長が黒田氏の功績を讃える弔辞を読み上げ、冥福を祈った。

論潮

〝連合会〟の必要

各都道府県単位に、そこでAM機をオペレートしているオペレーターが自分たちの組織として協会なり組合を発足させてきて、すでに全国四十七のうち四十二の都道府県にオペレーター組織ができたことになる。それぞれの協会などは、その地域における組織率や運営方法が必らずしも満足できるものでないとしても、今後に向けての基礎的組織となることがほぼ確定的なので、さらに改良に次ぐ改良が行なわれることが望まれる。

これらのいわば「ローカル協会」の意義は大きいが、責任もまた重いと言わねばならない。少なくとも、これらの協会は形骸化していくことだけは避けなければならない。そのためには絶えずなんらかの活動をしていくことが要求されるし、しかもそれは現にある執行部だけのものでなく、いつも全構成員とともに動くものでなければならない。こういう意味で、これらの協会はそれぞれ絶えずさまざまな試練にさらされることになるが、決してくじけることのないよう望みたい。自分たちの業界が正しいものならば守り抜かねばならないわけであり、これらの協会はその役目を果すためのものだからである。

しかし、これらローカル協会にとって、最大の課題は新風営法問題であるが、警視庁や道府県警察本部などとの折衝で解決できる範囲は少なく、残りは全国レベルで警察庁などと折衝していくなりする必要があり、そのほうがより重要だ、という声が高まりつつある。こうした声は、あまりにも当然と言える。そういう声に応じて、これらの協会を全国規模でまとめる〝全国連合会〟こそが望まれてくるわけである。

新風営法問題に対して非力だったことをみずから認めているNAOが、〝全国連合会〟結成に関与すべきでないのは当然である。〝全国連合会〟は規模はもちろん、システム、その他あらゆる点で水準が異なるはずだからである。AM業界の将来を背負うべき立派な〝連合会〟が望まれる。

炎天下で関西AMソフトボール大会
燃える6チーム
優勝コナミ、準優勝カワクス

関西AM業界の有志が集って七月二十八日、大阪・豊中市の服部緑地公園内の野球場にてソフトボール大会を開催した。

これは関西のAM業者間の親睦をより深めることを目的に開いたもので、以前から同大会の開催を望む声が上がっていたもので、熱心なメンバーの労により球場が確保されたため、アミューズメント通信社が事務局となって実現にこぎつけた。なお関西AM業界のソフトボール大会は六年前にも一度、同社主催で実施したことがある。

参加したのは六チームで、㈱カワクス、コナミ㈱（チーム名「スクランブルズ」）、㈱新日本企画がそれぞれ一チーム、㈱ナムコが（AチームとBチームの）二チームを編成、そしてオーケー興産㈱、㈱関西精機製作所、㈲京都レジャー、PIC、セガ社京都営業所など京都を中心とする業者が混成で一チーム「京都連合チーム」として出場。

試合はトーナメント戦で進められ、四試合（各五回戦）を経て勝ち残ったカワクスとコナミが決勝に進出、その結果コナミが優勝の栄誉に輝いた。当日の炎天下にもめげず各選手は熱心なプレーを見せ、また各選手の家族も応援に駆けつけ、家族ぐるみでの親睦を深めるなど同大会は有意義なものとなった。

アミューズメント通信社の赤木社主が「フェアプレイで健闘を」と開会の挨拶をした後、試合開始。第一試合は京都連合対新日本企画で、初回から壮絶な打撃戦となりエラーも続出。結局十七対八で京都連合のコールド勝ちとなった。第二試合のカワクス対ナムコAチームは、落ち着いた試合運びでカワクスが七対二で勝利した。第三試合は京都連合対コナミで、コナミが充実した守備を見せ八対一のコールド勝ち。第四試合はカワクス対ナムコBチーム。カワクスは、全参加選手中紅一点となったナムコBの足立投手を猛攻、初回で降板させ結局十三対八で勝利。

決勝戦のカワクス対コナミは、中盤まで一進一退の好ゲームを展開したが、コナミが三点リードで迎えた六回裏、さらに追い打ちをかけて四点奪取、底力を発揮し四対十一でコールド勝ちとなった。優勝したコナミには賞品が贈られ、参加チームにそれぞれ参加賞が赤木社主から手渡された。

関西AMソフトボール大会（7月28日）のようす。下は優勝者への表彰

写真左上から右下へ、京都連合、コナミ、カワクス、ナムコA、新日本企画、ナムコBの各チーム

任天堂「ありえない業務用からの撤退」
ゲーム場経営、リースのみ撤退

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）ではこのほど、八月十四日付日経産業新聞を通じて、同社が業務用ゲーム機のリースおよびゲームセンターの直営（いわゆる営業部門）を閉じ、同部門の約二十人を家庭用TVゲーム部門に配置転換するとの方針を明らかにした。しかし、この記事により、同社が業務用ゲーム機の開発、製造、販売部門まで閉鎖されるかのような誤解が生じていることに対し、そのようなことはありえないとしている。同社では「VSシステム」をはじめ業務用TVゲーム機のハードおよびソフトの開発、製造、販売などをこれまで同様に行なうとしており、巷間うわさされた「業務用からの撤退」を完全に否定した。

同社に関する八月十四日付日経産業新聞の記事では、同社が十月までに約三千台の業務用TVゲーム機のリース事業をやめ、また年内に神戸、東京の三ヵ所のゲームセンター直営をやめる、とのこと。これは新風営法施行による採算悪化に伴なうもので、同社全体の売上げからすればこうしたゲーム機オペレーション部門は微々たるものなので、単にこの部門だけを閉鎖するというもの。これらの記事自体には誤りはないが、その後さまざまな憶測を交えた誤解が生じていた。しかし、それらの誤解に対し同社では完全に否定している。

“遊び„を発展させるAM業界

JAMMA主催で「AM産業の将来を考えるセミナー」

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では七月二十四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で、同協会では初の試みとなる「アミューズメント産業の将来を考えるセミナー」を開催。これに同協会員を含む業界関係者ら約百二十名が参加して、熱のこもったものとなった。同協会では今回の催しを成功裡に終えたとし、今後も機会があれば開催するとの考えである。

このセミナー開催は、先の国会で著作権法の一部改正が行なわれ、コンピューター・プログラムを著作物の例示に加えるなど、TVゲーム機の無断コピー品の製造から使用まで禁止事項が明確になった——ということを契機に企画されたもの。JAMMAとしては、TVゲーム機の無断コピー品の製造ー使用に対して①コンピューター・プログラムの著作権、②映画の著作権の二つにより、各メーカーが長年法廷を舞台に闘ってきたが、今回の法改正で一段と法整備も進み、無断コピー品の一掃が容易になると判断している。

一方、新風営法の今年二月十三日施行により、同法施行に伴なう「諸規則への対応」、「需要者の減退」、「企業収益の悪化」など多くの難題が出てきている。これらはAM業界の存立を脅かしつつあり、各企業ともその対応に明快な方途を探り得ていないのが実情ではないか——との観点に立ち、アミューズメントが人間社会の発達に必要不可欠なものとの原点から、改めてAM業界のありかたを見直し、将来の方向を模索しよう、というのが、このセミナー企画の二つめの契機となっている。

同セミナーについてはJAMMA第二十五回理事会（五月二十三日）で計画が承認され、その後準備が進み、六月二十四日にJAMMA会員ならびに関連業者に参加を呼びかけたところ、ほぼ定員一杯の参加となったもの（参加費一名三千円）。

セミナー当日は、JAMMA日南香専務理事の司会で進められ、午前中は著作権法一部改正について、文化庁の木村豊氏と早稲田大学の土井輝生氏がそれぞれ約一時間講演、午後はJAMMA中村会長の挨拶に続き、日下公人氏が約二時間にわたりAM文化と技術に関する考え方について講演した。うち中村会長は、「新風営法問題については最大限の努力をしていく。本日は業界の原点を見直すとともに将来のあり方などを考え、業界の明日のために我々の責任を果たしていきたい」と力強く挨拶した。

これら講演の要旨は次のとおりである。

「著作権法の一部を改正する法律」の経緯とその概要

文化庁文化部著作権課企画調査室長 木村 豊

「著作権法の一部を改正する法律」が六月七日に成立し六月十四日に法律第六十二号として公布されたが、参議院での審議に参考人として出席したJAMMA中村雅哉会長が、今回の法改正は採点すると八十点であるとの発言をされた。提出の時期が今になったので八十点とのことであるが、法律は理論にある程度の実態が伴なわないと改正されない。今回の改正の大きな背景には、テレビゲーム機業界の訴訟の積み重ねがあったということができる。

改正の背景としてはテレビゲーム機でも問題となったプログラムの無断複製の多発というほか、プログラムが創作物として高い価値を持つようになり明確な位置付けが望まれていた、ということがある。文化庁では著作権審議会第二小委員会が昭和四十八年六月、プログラムは著作物と考えるべきである、との判断を示しているが、五十八年二月に第六小委員会を設置し改めて検討を行なった。同小委員会は昭和五十九年一月、プログラムの著作権法による法的保護をより明確化する、プログラムの特性に応じた措置を講ずるべきである、ということを骨子とする審議結果を公表した。これを基に今回の改正の文化庁試案を作成、公表して一般の意見を聞き、手直しを行なって国会に提出した。

一方、通産省は「プログラム権法」による保護を主張していたが、両省庁間の調整により今回の著作権法の一部改正となった。

判決でプログラムの著作権保護を肯定した例は四件あるが、すべてテレビゲーム機に関するものである。最初は昭和五十七年十二月六日、東京地方裁判所における判決で、コンピューター・プログラムを著作権法で保護することを肯定した最初の判決である。続いて昭和五十八年三月三十日、横浜地方裁判所にて同様の判決が出され、さらに五十九年一月二十六日、大阪地方裁判所、六十年三月八日、同年六月十日、東京地方裁判所にて判例

AM産業の将来を考えるセミナー

業の将来を考え
ューズメントマシン工業

木村 豊氏（文化庁文化部著作権課企画調査室長）。今回の著作権法一部改正の法律原文作成に携わった

が積み重ねられている。

プログラムを著作権法で保護することを最初に明確化したのはアメリカで八〇年に著作権法を改正している。八三年にはハンガリー、八四年オーストラリア、インド、八五年西ドイツ、フランスが法改正を行なっている。

国際的にみてプログラムを工業所有権法で保護するという考えもあった。WIPO（世界知的所有権機構）は、著作権を保護するベルヌ条約と工業所有権を保護するパリ同盟の二つを管理しているが、プログラムについてはパリ同盟での検討が先行した。しかし八三年六月の政府間専門家委員会にて、工業所有権による新たな保護条約は時期尚早であり、著作権条約サイドにて検討を行なうべきである、との結論に達した。八五年二月末から三月初めにかけて、WIPOと万国著作権条約を所管しているユネスコの合同会議が開かれ検討した結果、プログラムは著作権法で保護すべきであるという国が大勢を占めた。こうした国際情勢を踏まえ、文化庁と通産省で調整を進め著作権法で対応することになった。

今回の改正で変わった点は大きく分けると、①コンピューター・プログラムの著作権法における保護の明確化、②プログラムの特性に応じた規定の整備の二つになる。

保護の明確化という点では、法第十条の著作物の例示に「プログラムの著作物」を新たに加えている。二条1項十の二では、プログラムとは「電子計算機を機能させて一の結果を得ることができるようにしたもの」と定義している。電子計算機には、テレビゲーム機に組み込まれているCPUに相当するものも含まれる。プログラムにはコボル、フォートラン、ベーシックなどのソースプログラムのほか、機械語に変換されたオブジェクト・プログラムも含まれる。また利用目的別ではCPU本体をコントロールするオペレーティング・システム（OS）や利用者の目的とする業務に用いられるアプリケーション・システムなども含まれる。十五条では法人著作についての規定の整備を行なっている。また、これとの関連で、五十三条で保護期間の整備を行なった。

プログラムの利用に関する規定の整備については、まず二十条で、プログラムの購入者がバグの修正や利用目的に合わせて一定の修正を行なう場合は著作者人格権の侵害とはみなさない、としている。また四十七条2項ではプログラムの購入者がバックアップコピーを取る、テープからディスクに移し替える、バージョンアップを行なうなど購入者が行なう一定の複製、翻案については著作権侵害とはならない、としている。

七十六条の二では、プログラムの創作年月日登録を新しく規定している。細目については別に法律で定めるとなっており、この法律ができるまでは登録制度は動かさないと附則で定めている。

今回の改正の重要な点は百十三条の2項である。この規定の背景にはテレビゲーム機の海賊版の使用があったのではないか。テレビゲーム機を無断コピーした者は著作権侵害となるが、この規定では海賊版を取得した時に海賊版だと知っていた場合には著作権の侵害とみなす、としている。これにより、テレビゲーム機の海賊版による営業は著作権法違反である、ということが明確になった。

この法律の施行日は昭和六十一年一月一日からであるが、それ以前ならば海賊版を作っていいということではない。現行法律でもプログラムの著作権は保護されるという判決がいくつも出ている。保護を明確化したものであり、保護されていなかったものを新たに保護するという性格のものではない。

以下質疑応答

Q 登録制度の狙いは何か。

A 著作者の権利保護と公示することにより、二重投資を防止することである。登録機関としては、文化庁が行なうか民間に委託するかはまだ決まっていない。

Q 韓国やイタリーはWIPOに入っているのか。侵害があった場合はWIPOに提訴できるのか。

A ヨーロッパ諸国はほとんどベルヌ条約に加入しているが、韓国、北朝鮮、中国などはまだ未加入である。侵害があった場合には、国際機関ではなく侵害のあった国の裁判所に提訴することになっている。

今回の著作権法一部改正とAM業界との関係について

早稲田大学法学部教授 土井輝生

過去百年の著作権法の歴史を見ると、絶えず新しい技術が生まれ、それに伴ない新しい著作権問題が発生する。関係産業界の努力により法廷に持ち込み、判決によって著作権法の壁が一歩突き破られるという現象が見られる。今回の改正の一番重要な点は、コンピューター・プログラムが定義されたこと、著作物の例示にプログラムが加わったことの二点であり、法律の条文の上で正式にコンピューター・プログラムは著作物である、ということが確認された。また無断複製プログラムを情を知りながら使用することは著作権侵害である、としたことはAM業界にとって重要な点であろう。

今日の改正では、元のソースプログラムは著作物であるといっているが、ROMに格納されたオブジェクト・プログラムについては何も書かれておらず、それはソースプログラムの複製物である、ということを前提にしている。これは過去三件の判例が重要な役割を果たしている。

昨年の法改正で貸与する権利が新しく設けられており、これはパソコン

AM産業の将来を考えるセミナー

用プログラム業界にとっては恩恵が大きいが、ビデオゲーム業界ではすでに「映画の著作物」として認められている。従って、無断レンタルは頒布権の侵害で対処できる。

ここでAM業界と著作権、特にビデオゲームとの関係について問題点を整理してみたい。判例をさかのぼってみると、まず昭和五十七年十二月六日、東京地方裁判所における判決で原告はタイトー、被告はINGエンタープライズ。原告は被告が「スペース・インベーダー・パートII」を無断改造したとして訴えていたもの。この判決は、ビデオゲームのソースプログラムは著作物であるということを初めて確認した。またROMに格納されたプログラムはソースプログラムのコピーであり、ROMからROMへの無断コピーは複製権の侵害であると断定した。

次いで昭和五十八年三月三十日、横浜地方裁判所、原告タイトー、被告マコト電子工業、被告は「スペース・インベーダー・パートII」の模造品を製造、販売したというもの。原告はソースプログラムの著作権と原画の著作権を主張したが、判決ではソースプログラムの著作権のみを認めた。三番目は昭和五十九年一月二十六日、大阪地方裁判所、原告コナミ工業が被告ダイワを相手取り「ストラテジーX」の模造品を製造、販売したとして訴えていたもの。原告はソースプログラムの著作権と映画の著作物という二点を主張したが、判決では前者についてのみ認めた。

四番目は同年九月二十八日、東京地方裁判所、原告ナムコ、被告は酔心興業で被告は「パックマン」の模造品を喫茶店に設置したというもの。原告はビデオゲームは映画の著作物であり、無断設置営業は上映権の侵害であると主張、裁判所はこれを認めた。五番目は今年三月八日、東京地方裁判所、原告ナムコ、被告はTIMで被告は「ディグダグ」の模造品販売したというもの。原告は映画の著作物の無断譲渡禁止を請求したが、この裁判には被告が出席せず擬制自白により裁判所は原告勝訴の判決を下した。

以上のように模造品については、元のソースプログラムの著作権侵害と映画の著作権侵害の二つあり、オペレーターが模造品を使って営業すると映画の無断上映(上映権の侵害)となる、とした昨年九月二十八日の判決は重要である。

営業用ビデオゲームから携帯用ビデオゲームを作った場合について、アメリカでは二次的著作物を作る権利を侵害した、という判決が出ている。日本の著作権法では著作者人格権の中に同一性保持権というのがあり、無断改ざんを防止する権利を定めているが、このような場合は二次的著作物を作る権利を侵害した、ということで対処した方が早い。

模造品を使うと映画の上映権の侵害となる。著作権法では映画の著作物の中には映画と類似の効果を生じさせるものも含まれる、という趣旨の規定がある。ビデオゲームは映画とは違うが、ブラウン管に映る映像は映画と類似した効果を生じさせるので、映画とみなすことができる。

ビデオゲームに無断でスピードアップ・キットを取付ける業者がいるが、アメリカではこのようなキットは二次的著作物であり、無断で作ることは二次的著作物を作る権利を侵害した、という判決が出ている。日本では二次的著作物、あるいは著作者人格権の侵害と考えることもできるが、まだ判例がない。

模造品を作るとまったく同じ音楽となる。これは元の音楽の著作物の無断複製となり、模造品を店頭に置くと音楽の無断演奏となる。

従って、オペレーターが模造品を使うと、映画の上映権侵害、情を知りながら使うという改正法百十三条違反、音楽の無断演奏という三つの著作権責任が生ずる。しかしプログラムの著作権、または映画の著作権で保護されている場合は、音楽の著作権について論ずる必要はない。

ビデオゲームのキャラクターから玩具やTシャツを無断で作ることがあるが、これは原画の著作権侵害となる。

以上、著作権法改正にからめ、AM業界に関係する事柄をいくつか上げてみた。

以下質疑応答

Q　ビデオゲームは判決で映画の著作物として確定していると思うが、映画の著作物の例示にこれを加えるのか、また映画の著作物とそうでないものはどこで区別するのか。麻雀、カードゲームなど静止画像は著作物か。

A　映画の著作物は著作権法に例示されており、ビデオゲームは映画の著作物に該当する。新たに例示に加える必要はない。原画にどの程度オリジナリティがあるかにもよるが、相対的にみて変化のあるものは映画の著作物といえるのではないか。静止画像については原画の著作物を主張すればいい。

Q　ビデオゲームを液晶ゲームに作り変えた。この場合は映像が似ているということで対処した方がいいのか。

A　このような場合は映画の著作権侵害ということで進めないと難かしい。

Q　オリジナル品でも許諾を受けていなければ上映権侵害となるのか。

土井輝生氏（早稲田大学法学部教授）。著作権審議会・第7小委員会ニューメディア分科会委員で、TVゲーム機の無断コピー問題については国際的権威

JAMMA主催「アミューズメント産業の将来を考えるセミナー」のようす（7月24日）

AM産業の将来を考えるセミナー

A　オリジナル品の場合、売買契約書やレンタル契約書に上映権ライセンスが書かれていなくても、暗黙の了解があったものと解釈できる。

「アミューズメント産業の将来」について考える……

㈳ソフト化経済センター専務理事
㈱日本長期信用銀行取締役
日下公人

十数年前、AM業界のある社長に、「アメリカ、日本だけでなくヨーロッパにもゲーム機が増えているが、ヨーロッパでは兵士が退屈しのぎに機械で遊んでいるようだ。なぜ女性はやろうとしないのか」と尋ねたところ、「それは業界共通の課題であり努力はしているが、ピッピー、ドカーンというだけでは女性はやろうとしない。女性がやるようなゲームを開発したら億万長者になれる。名案があったら教えてほしい」という返事だった。そこで、やってみようと思い、女性の身の上相談をする機械はどうか、などと真剣に考えたことがある。

一昨年の十月頃、ゲーム機の新製品発表会に行って驚いたことは世界中の人が買いに来ている、ということだった。このような機械では日本が世界の中心になっている。二十一世紀の文化は日本で作られていると思った。しかし、日本人は頭が硬く経験も無いのでそうは思わない。欧米人は自分達の作ったものが世界中に広がった経験をたくさん持っている。しかし彼らも世界に広げようと思って作ったのではない。機械は自分に合うものを手作りで作るというのが欧米人の考えであり、普遍性というものを信じていない。日本では文部省が欧米を手本にしてやれと指導して来た結果、普遍性信仰が生まれ、欧米のものは普遍性がありすぐれている、日本のものにはそれが無い、と信じて今日まで育ってきた。日本人は普遍性に対して自信がない。そこで外国から買いに来てくれると鬼の首でも取ったように喜こぶ。日本人は世界のいなか者であるという劣等感がある。しかしヨーロッパ人も昔は世界のいなか者という劣等意識があった。ヨーロッパ人はイタリア人にはかなわない、そのイタリア人はトルコ人にはかなわない、またトルコ人はエジプト人に対して、というように昔から順番に劣等感があったわけで、それが日本に来たということである。

しかし日本の自動車、テレビ、アミューズメント・マシンなどにより、日本人が世界に対して文化的劣等感を持たせるような例がいくつか出てきた。今は日本が色々な面で世界のトップレベルに出る過渡期といえるが、その原動力はアミューズメントにあると思う。日本人はトップに出るには難かしい本を読み勉強しなければ駄目だろうと考えるが、それは間違いである。それでは過去の繰り返しであり未来には出れない。未来に出ようと思って仕事をしている人を周囲の人は〝遊んでいる〟と言う。だが日本人で〝遊んでいる〟と言われている人の一部が未来を作っているのである。

遊べる国は自由が多い。自由が多いと何か変わったことができる。その変わったことの中から、未来に残り世界に広がるものが出て来る。遊べる国の先輩はイギリス、アメリカ、フランスである。

歴史を考える、〝今日のぜいたく品は明日の日常品〟ということが分かる。不要不急のことをしろ、その中から明日の必需品が生まれる、ということであるが、高度情報化社会の今日では人は役に立たないような情報でもお金を出して買っている。役に立つかどうか分からなくても面白いと思ったらどんどんやるべきである。その中から未来が生まれてくる。

銀行で開発部長などをした経験から、物の社会的認知には順序がある、ということに気が付いた。まず新しい物が誕生し、それを初めて人が見たら「いかがわしい」と言う。二、三度それを見て試してみるうちに「面白い」と言うようになり、普及率が三割を越える頃になると「役に立つ」となる。六、七割を越えそろそろ衰退期に入る頃になると「立派」と言われる。その後は普及率がゼロに戻り「博物館」に行く。これは物自体に問題があるのではなく大衆心理学の法則であり、商品、サービス事業、会社の名前、学説などすべてに当てはまることである。AM業界も同じ目に合っている。ゲームに飽きさせないためには「いかがわしい」と言われるものを、いつも作って行くことではないか。

「面白い」という商品を手がけているのは中小企業に多いが、その商品の普及率が一〇%を越え中堅企業、さらに大企業となっていく場合がある。しかし大企業になると、人事面や資金面で対応できなくなり倒産という事態も起こり得る。そんなことからアメリカでは、文化産業や先端産業を中心にSTAY SMALL(小さいところに留まる)がいいと言われている。

「いかがわしい」「面白い」ということが多い国の方が未来の発展性がある。それは遊びの領域である。日本人には遊びが必要である。遊びを無駄だと思う心、無駄かどうかを物差で測る心を取除くべきである。アメリカは遊びの多い国であり、これからも新しいものを発明し続けるだろう。そのアメリカに負けずに、日本で頑張っていくことができる業界はAM業界である。明かるく広い心で、面白い遊びをどんどん発明してほしい。二十一世紀の日本経済の先頭を切り開くという意味で期待している。

日下公人氏（㈳ソフト化経済センター専務理事・日本長期信用銀行取締役）。「新文化産業論」など著書も多数ある、独特の経済評論家

新風営法と同施行条例に基づく

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの)を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。（編集部）

地区 都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域（単位メートル）						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学を除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域の制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域は30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ制限。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館も同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設70	図書館 70 児童施設100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ制限。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設70	図書館 70 児童施設100	50	70	博物館は③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②については、保育所のみ制限。特定地域は除く。
兵庫	◎		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設10	図書館 50 児童施設20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館は②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ制限。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学は診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ制限。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例に記載されていないものである。

ウォルト・ディズニー・プロ

順調な増収増益

フロリダに映画スタジオ建設へ

米国のウォルト・ディズニー・プロダクションズ社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO、WDP社）の八五年第三・四半期末（六月末）までの九ヵ月間の利益は前年比四〇%増と好調。昨年買収した不動産部門が収益回復に貢献したうえ、CATV番組の「ディズニー・チャンネル」を中心とした映画部門も業績を好転させたもの。同社ではフロリダ州オーランドのディズニーワールド隣接地に、大規模な映画スタジオを建設（今秋着工、八七年完成予定）、一般客に同スタジオを開放するとの計画を進めている。

WDP社の第三・四半期の売上げ高は約五億四千七百万ドル（前年同期と比べ一三%増）、純利益は約五千三百万ドル（同一六%増）となった。これにより同期末までの九ヵ月間の決算は、売上げ高が約十四億二千四百万ドル（同一九%増）、純利益は約一億一千九百万ドルとすでに史上最高の水準を達成している。

うち遊園地部門の第三・四半期の売上げ高は約三億六千九百万ドル（同一七%増）、純利益は約九千三百万ドル（同三六%増）となった。これにより同期末までの九ヵ月決算では、売上げ高は前年同期比で一一%増、純利益も二八%増となった。

同部門には、西海岸のディズニーランド（今年三十周年を迎えた）、フロリダのディズニーワールドとEPCOTセンターの直接経営と、東京ディズニーランドからの許諾収入が含まれている。

同社のアイズナー会長は、とくに映画部門の好転を指摘している。この部門ではCATV番組の「ディズニー・チャンネル」が多いに貢献した。しかしビデオの売上げはやや伸び悩み始めている。また劇場用映画は低迷しているが、今度は約二十年ぶりの本格的ディズニー・アニメ映画「ザ・ブラック・コールダン」を製作しており、まもなくその結果が出るだろう、とされている。

フロリダ州オーランドでまもなく着工となる映画スタジオは、西海岸ハリウッドにあるユニバーサル・スタジオと同様に一般客に開放される予定のもの。マジック・キングダム（ディズニーランドと相等）、エプコット・センターの二つを中心とするディズニーワールドを強化する狙いもある。ディズニーワールドは十四年前にオープンしてから、拡大を続け、昨年一年間の入場者は一千五百万人となり、目ざましい発達ぶりを遂げている。

米国バリー・センテ社製品

西独ウルフ社に

欧州向け現地生産認める方針

米国バリー・センテ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ノーラン・ブッシュネル会長）のTVゲーム機が、ヨーロッパ市場に関しては同系資本の西独バリー・ウルフ社（ハンス・クロス社長）が製造を担当することになり、話題となっている。

これまで米国バリー・ミッドウェー社製フリッパを、西独バリー・ウルフ社が欧州市場向けに製造してきているが、TVゲーム機では初めて。

これはドルが欧州通貨に対して為替相場で高すぎることから、同系資本の欧州現地法人が製造を担当することでコストダウンを図ろう、とするもの。フリッパーの場合は材料と技術者を西ドイツに送り、西ベルリンにあるバリー・ウルフ・オートマテン社の工場で製造して、コストダウンに成功している。

今回バリー・センテ社のTVゲーム機についてフリッパー並みに、西ドイツでの製造でコストダウンを図ろうとすることになったが、悩みが残っている。というのは、米国バリー本社では、ロジャー・カーシー執行副社長兼COOが、バリー・ミッドウェー社を含むAM機部門の縮少にずっと反対してきているところへ、西ドイツでの製造により売上げダウンがまた予測されるからである。実質的には、西独製であれよく売れるなら結局はバリー社AM機部門の業績好転につながるはずで、うれしい悩みと言える。

アタリ・システム1シリーズ

第3弾も出荷に

映画と提携「インディージョーンズ」

米国のアタリ・ゲームズ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、中島英行社長）から、同社製"システム1"シリーズの第三弾として、「インディージョーンズと魔宮の伝説」が、米国市場でデビューした。これは同名の冒険映画（ルーカスフィルム製作）にちなんだもので、映画との提携作品。"システム1"ではこれまで「マーブル・マッドネス」、「ピーターパック・ラット」の二ゲームがある。

"Indiana Jones and the Temple of Doom"(Atari Games)

「インディージョーンズ」のゲーム操作は八方向レバーと一つのボタン。プレイヤーは、主人公になって①洞窟内の迷路のような鉱道を通って、三人の子どもを助け、②トロッコを操りながら、第三場面へと移り、③魔宮内にあるサンカラ・ストーンを回収して、再びトロッコで脱出する——という内容。映画の内容を知っておれば、興味も増すことになるが、ゲーム内容は以上三場面で展開される。

同ゲームは"システム1"では初めて"しゃべる機能"が付いている。ゲームスタート時には三段階の難易度を、プレイヤーが選択できる。

7月17日、米国破産法により

エキシディ倒産

営業続行、再建の手続き中

米国のTVゲーム機メーカーのひとつ、エキシディ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ピーター・カウフマン社長）は七月十七日、日本の和議申請に相当する"チャプターイレブン"の申請が認められ、事実上倒産したが、なお営業は続行し、再建するとのことである。

同社の資産は凍結されているが、同社では同社本社工場の施設を他に貸すことで再建しようとしている。しかし、同社本社工場はもともと賃貸で借りているものであり、その所有者は同社のやりかたに反対しているため、今度は所有者と同社が裁判で争う、という事態になりつつある。同社は又貸しによって、少しでも利益を得ようということらしい。

カウフマン社長は「この事件さえ片付けば、以前の通常の状態に戻れる。もし片付かねば、他に金策を見出さなければならないが、その場合時間がかかるだろう。当社の業務は続行中であり、当業界のだれひとり当社が完全に業務を停止することを望んでいるとは考えたくない。知っていることであるが、当社の債権者が当社は一〇〇%債務を履行しようとしており、もしこの事件が片付けばずっと早く実現できるだろう」と語っている。

エキシディ社は、業務用TVゲーム機メーカーとして、カウフマン社長が一九七三年に設立。七六年「デストラクション・ダービー」、「デスレース」、七七年「カーポロ」、「ロボット・ボウル」、「サーカス」、七八年「スター・ファイア」（業界初のコックピット型TVゲーム機）など次々とヒット作を生み出してきた。しかし、ここ数年間はほとんどヒット作がなく、最近になって「クロスボウ」、「シャイアン」など改造用ゲームの小ヒットが出ている程度。このように同社の経営は、ずいぶん前から悪化してきていることになるが、それでも最新作「コンバット」を出しており、まだまだ目が離せないもようである。

再録　メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき

48年12月決定基準とその比較

原　版	JAA・リライト版	NAO版
（昭和48年12月）	（昭和53年3月）	（昭和57年7月）
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。 **1　賭博行為の禁止** ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

NAO版は独自のもの

賭けごとをゲーム内容としているギャンブル機は、ギャンブルに使用される危険性が極めて高いことは当然と言える。こうしたギャンブル機を設置し、賭博行為その他問題となることがらを排して運営していく「メダルゲーム場」が出現してから、すでに十年以上経過した。

こうしたメダルゲーム場が全国に増加しつつあった昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会・健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）が、警察庁の指導のもとに作成、制定したのがもとの「メダルゲーム場運営基準」である。この「基準」はこの時初めて出来たわけで、全国のメダルゲーム場運営にとって画期的ガイドラインとなった。また警察庁は全国の警察本部などへの通達の中にこれを入れ、メダルゲーム場の正しい運営に協力する姿勢を示した。

ギャンブル機はこの「基準」を守ったメダルゲーム場でのみ使っていいのではないか、というのが行政指導の趣旨で、守らないのは問題であるという考え方である。賭博などの犯罪に結びつきやすいギャンブル機の設置、運営について、問題を起さないよう行政指導を経て作成、制定されたこの「基準」は当然守られるべきものであり、極めて重要な基準であると言える。現実に警察庁は毎年十月末の「風俗環境実態調査」の中で、こうした基準の趣旨に沿って全国のギャンブルマシンとメダルゲーム場の実態を調査し、その結果を発表しているが、それによるとこの「基準」はさほど守られておらず、十分守るよう警察庁は業界側に警告していることになる。

こうしたことから全日本遊園協会（JAA）のオペレーター（OP）部会は、ギャンブル機による違法営業撲滅を訴えてきたが、子ども用ギャンブル（メダルゲーム）機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が一応否定された段階で、五十三年春「リライト版」が作成され、従来の「基準」をより厳しく守っていく方向を打ち出した。しかしその後JAAは五十五年末に解散、OP部会は日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）を発足させた。本来継承されるはずのこの「基準」はしばらく放置されたままになり、やっと五十七年七月作成されたが、今度は子ども用メダルゲーム機、併設を前提としたものになり、警察庁の指導から離れたものとなった。「NAO版」はNAO独自のものである。

話題のマシン

タイトーから「フェアリーランド」基板

魔法使いの女の子

WMS社製フリッパー「ソーセラー」も

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）からTVゲーム機「フェアリーランド・ストーリー」と米国ウィリアムズ社製フリッパー「ソーセラー」が、いずれも七月下旬発売となっている。

TVゲーム機「フェアリーランド・ストーリー」は女の子が魔法を使って敵をやっつけていくもので、全部で百パターンあり四種類の背景がランダムに展開する。プレイヤーは左右二方向レバーと魔法ボタン、ジャンプボタンを駆使する。

背景はレンガの城、木の城、菓子の城、石の城の四種で画面は迷路あるいは階層状になっている。女の子が魔法の光を敵に発射すると、敵は菓子になってしまい、これをさらに光を発射するか押してフロアの端から落とすことで砕いてしまうと得点。ただし菓子は砕かないと元に戻るので注意。

フェアリーランド・ストーリー

敵にはしつこく追いかけてくる「オーク」、火の玉を吐く「サラマンダー」、魔法を数回かけないと退治できない「ゴーレム」、逆に魔法をかけてくる「ウィザード」、分身を繰返す「クレリック」、一時的に消滅する「ライス」の六種類のほか、空を飛んでくるものや糸を吐くものが時々出現する。なお一定条件で現われるいろいろな品物（十五種類）を取ると、パワーアップしたり新たな魔法をかけることができるので、これを有効に使う。画面内の敵をすべてやっつけるとパターンクリア。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ソーセラー

フリッパー「ソーセラー」は妖術使い同士の戦いをテーマとしたもので、プレイフィールド上部に左から右へボールが転がる高架レーンが設けられ、フリッパーが下部の左右二個のほかプレイフィールドの真ん中に一個の計三個ある。ゲーム内容の主な特徴は次のとおり。

①数字ランプが全部点灯するとボールが固定され、二個目のボールで同様に点灯させると二個のマルチボールプレイとなり、スコアが倍加していく。②文字SORCERERのランプ点灯でエキストラボールとなり、スペシャルのチャンス。③三カ所のドロップターゲットを落とすとボーナスが繰り越しとなる。④上部ロールオーバーターゲットは八倍までのボーナスとなる——など。定価八十五万円。

硬貨作動式キャプテン端末機

どこにでも置ける

スタンド付きで大平技研から

硬貨作動式キャプテン端末機のスタンド型「IPUC―1000」が、大平技研工業㈱（本社岐阜県関市、大平輝雄社長）から、七月下旬発売となった。

同社ではさきにテーブル型のキャプテン端末機（本紙第262号本欄にて紹介）を発売したが、これは「その普及型として主に官公庁や銀行などでの公衆端末機を想定し、通話料、プリント代の実費のみを徴収するシステムとして開発した」というもので、スリムなデザインになっている。

十円硬貨と百円硬貨の2ウェイ方式で、通話料金は三分間三十円、プリントは三枚まで十円。硬貨を投入するとすぐにキャプテンセンターにつながるオートダイヤル方式を採用。プリント用紙は容易に取替可能。なおホームユースの端末機のように有料画面の使用やオーダーエントリーはできない。14インチカラーモニター使用、高さ百四十センチ、幅五十二・五センチ、奥行き四十七センチ、重量五十キログラム。定価八十八万円。

IPUC―1000

ナナオ製モニター「MS7」

機能と経済性向上

アイレム、アイレム販売から発売へ

㈱ナナオ製新カラーモニター「MS7シリーズ」が、アイレム㈱（本社大阪、安田月二社長）とアイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から九月中旬発売となる。

これは機能性と経済性を重視して開発されたもので、「とくにTVゲーム機用として最適」とされている。主な特徴は次のとおり。

①モニター回路内に絶縁トランス機能を内蔵したため、従来のトランスは必要でなくなり経済性が向上した。②各種の調整部分を一線上に配置したことで微妙な調整もスピーディーに行なえる。③ビデオ回路のチップ化により回路基板がコンパクト化し画像も安定、また高解像度化や高画質化への対応性も高まった。なお同シリーズは14インチ、16インチ、18インチ、20インチがある。価格未定。

MS7シリーズ

話題のマシン

セガ社から「ヘビーメタル」基板

弾丸を画面が追う

バリーフリッパー「サイベルノート」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVゲーム機「ヘビーメタル」が九月中旬発売となる。また米国バリー・ミッドウェイ社製フリッパー「サイベルノート」が発売となっている。

TVゲーム機「ヘビーメタル」は戦車がミサイルと砲撃により敵を破壊しながら、タテにスクロールする画面を上へ進んでいくゲーム。レーダーで遠方の敵基地をとらえてミサイルを発射すると、画面がミサイルに合わせてその落下地点まで高速でスクロールし、落下後は再び戦車のところまでスクロールして戻ってくるというのが最大の特徴。最後に敵の要塞を破壊すれば一ステージ終了、全部で四ステージあり、各ステージで海上道路、磁場、砂漠、地雷地帯など変化に富んだ場面が展開する。

ヘビーメタル

操作は八方向レバーと二つのボタン（ミサイルと砲撃）により、砲撃は八方向にできる。画面左側のレーダーで敵基地をとらえた時、ボタンを押すと照準が移動しタイミングよくボタンを離すとその位置までミサイルが飛んでいく。その間画面がスクロールするので、前方の地形や敵の状況をよく見ておくことが戦いを有利に進めるポイント。ただしミサイルは使い過ぎると、しばらくの間発射不可能になるので注意。基地を破壊すると現われるパワーマークを取ると、パワーアップができる。一定数の戦車が破壊されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一台追加となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

サイベルノート

フリッパー「サイベルノート」は人間と機械を合成したサイボーグがテーマで、プレイフィールド中央にボールが左から右へ通り抜ける透明チューブが高架で設けられ、フリッパーは下部に二つ、中央左側に一つの計三つ付いており、またプレイフィールド右上に区画された登坂部分があることなどが特徴。主な内容は次のとおり。

登坂部分のターゲット三つをヒットすればスペシャルのチャンスで、この時トップローラーボタン通過、チューブ通過、文字BLASTランプ完成でそれぞれ一リプレイとなる。チューブを通過するごとにボーナスとなり、一定回数通過すると左端のアウトレーンの入口が閉鎖される。定価八十二万円。

8曲のメロディー付きで初登場

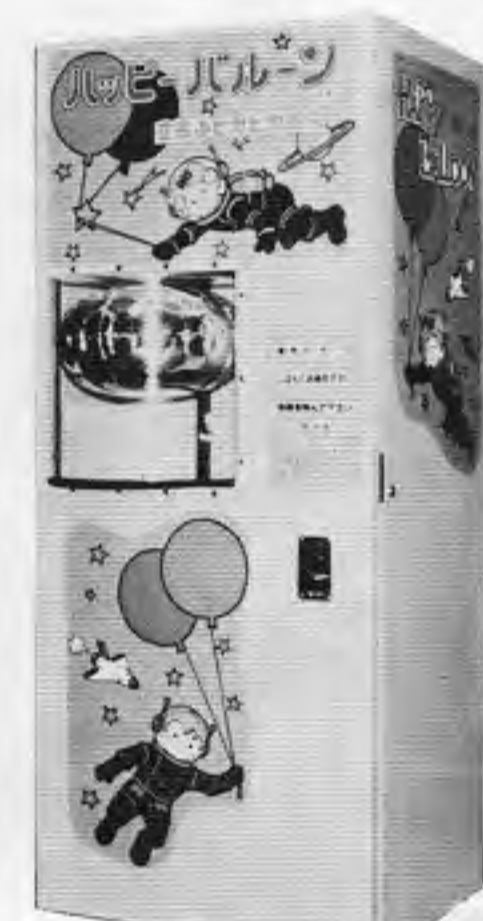
メタル風船自販機

半田が企画、こまやが開発、製造

風船の自動販売機「ハッピーバルーン」が、半田機械器具㈱（本社函館市、半田トミ社長）から八月一日発売となった。

これは同社が立案し、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）が開発、製造へと進めたもの。硬貨を投入すると自動的にキャビネット中央部の窓の中に風船が取り出され、ガスが注入される。

風船はポリエチレンにアルミ加工を施した〝メタルバルーン〟で、大きさは直径四十二センチから四十六センチまで扱うことができ、全部で四百枚の収納が可能。注入ガスはヘリウムを使用。風船から手を放しても飛んでいってしまわないように、風船からたれ下がった糸（約一メートル）の先に重りを兼ねた指かけが付いている。

このため風船は一定の高さで宙に浮いている。「アニーローリー」「村のかじや」などのメロディー八曲（選択）が付いている。定価七十五万円。

ハッピーバルーン

朝日エンジニアからレール走行式

ロケット号発車

レール走行式乗物機「ロケット号」が、朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から八月中旬発売となった。

これは往年のイギリスの鉄道で活躍した同名の機関車をモデルに、硬貨作動式乗物機として子どもたちにより親しみやすいデザインにしたもので、レールゲージは同社「ファミリートレイン」および「SL―400」と同じ四百五十ミリゲージ。登坂もできるようになっている。排煙装置付きで白い煙を吐きながら走行する。作動中に機関車の走行音が出るとともに、メロディーも流れる。メロディーは客車に付いているボタンを乗客が押すことにより、「ローレライ」や「カッコー」など計六曲の中から選択できる。客車（二人乗り）は連結可能。機関車と客車一両で定価二百万円。

ロケット号

お知らせ

株式会社ホクエーは許諾済純製品であると認識して他社より後記基板を購入の上営業用に供用した。

後日、当該基板がソフトウェアプログラムの著作権を有する日本物産株式会社より株式会社ホクエーに対し複製基板である旨通告がなされ、両社の間で物議をかもしましたが、善意無過失の事柄として今般円満に協議和解が成立したのでここに謹んでお知らせします。

今後株式会社ホクエーは日本物産株式会社と協力してコピー製品の追放を始め、業界の健全な発展のため一層の努力を致す所存であります。本紙上をもちまして関係各位にお知らせ致します。

記

（基板の種類）

1 ナイトギャル
2 スイートギャル
3 ジャンゴレディー

昭和60年8月吉日

大阪市北区天神橋1丁目12番9号
日本物産株式会社
代表取締役 鳥井末治

新潟県新発田市本町1丁目7番5号
株式会社ホクエー
代表取締役 古山巌

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.48

鎌先英太郎

月潟村柳書（続）

あれば買って読もう、なかったら、それはそれでよしとおもいながら、最後には意地になって、『月潟村柳書』を探し求めるようになってしまったのには、やはり理由があった。

『月潟村柳書』が父を訪ねての探索行であったからである。

父は父でも亡父になってしまうと、あれはどうしてであったのだろうかと思いかえすような場面を何とか筋道がつくような理由づけがしたくなるものであり、私はつい最近亡父の三十三回忌で故郷へ帰ってきたばかりであった。

母の言によれば、私が故郷に住んでいた年月よりも故郷を離れてからの年月の方がながくなってしまったということだったのだが、これはとりもなおさず、私の生が父の生と重なっていた年月よりも、父が亡くなってからの年月の方がながくなってしまったということだ。

父は私が離郷して一年ちょっとで死んでしまった。まだ四十二歳であったのに。

法事の読経の間に、どうして、あの時ああいう行為を父がとったのだろうかと思いかえすことがあったりして、この父を尋ねての探索行という惹句に改めて甘い誘惑を感じたのであろう。

『月潟村柳書』では柳がひとつのキーワードになっていて、はじめはこの柳が木の柳か地名か人名か、いずれとも分らない。結末ではこの柳が非常に意外な意味をもっていたことに驚かされることになる。

柳書のもつ意味への探索行はいろいろな糸を手繰ってすすめられてゆく。

まず母という糸。M・K子という愛読者の糸がM・K子の父親（元警官）へと伸びてゆく。役場の観光課長という糸これは医者どん（元芸人）へと伸びてゆく。いとこである弓さんという糸。

それぞれの糸がもっと伸びていったり、死という形で大事な糸が切れたりして最後にはすべての糸が絡まるところに位置するキーパースンが明らかになる。けれどもこのキーパースンが死んでしまっているというところでもう一度どんでん返しがあり、意外なところでずっと以前に清水邦夫が出会っていながら、その時にはそんなに重要な人であるとはおもわなかった人がすべてを話してくれる。

そのことによって、すべての糸が繋り、清水邦夫が怪訝におもっていたシーンの意味や理由もすっかり明かになるけれども、そのことによって本人は別に父の人生、自分の人生に納得する訳ではないということでこの小説は終る。

唐十郎が芥川賞をとった小説よりも『月潟村柳書』はずっとレヴェルがぬけているとことわったうえで言わせて貰えば、やはり芝居のトーンが残っているような読語感が残った。小説でなくても別にかまわないよと清水邦夫は言うかもしれないけれど、小説としてはもっとすべてが融けあって欲しいとこれはあえて苦言を呈するのであればそう言いたいということであるのに過ぎない。

私もこの本を読んでもっと亡父について知りたいとおもいながらも、自分には清水邦夫ほどのエネルギーとかタフさとかは多分ないのではないかと一方で自覚をした。

奇妙な場面というのは終戦直後、その地方では三指に入る大きな夏祭りに家族連れで行った、両親と私たち子供五人、計七人でである。

神社に参拝してアセチレンの匂いをかぎながら夜店をゆっくり見てまわり、その帰途、その当時はまだ戦争が終ってからそうは経っていなくて、喫茶店はなく、氷水屋という店があるだけであって、七人で氷水屋の一郭に座ってそれぞれ、みぞれ、レモン、いちご、のどれかをとる。宇治金時はまだ供されてはいなかった。

そういう時代の話である。

逆算をしてみると父がまだ三十代の前半である。

氷水屋の店内の雑踏のむこうに凛とした女性がちらっと見えた。

その時父が、小さな声で、「あっ。ハーポッポだ」と呟いて首を束の間すくめたように私には見えた。

私はその女性を知っていた。

母がセピア色の写真を見せて、女学校の制服を着ている女学生たちの中から母の妹を教えてくれたことがあったからだ。母の妹は女学生の時に肺結核で死んでしまった。

もっといえば、母の家系は母が女学校を卒業した頃に母一人を残して次次にすべて肺結核で死亡してしまった。

いちばん下の妹がはじめに死に私からいえば祖母がすぐ後を追い、ついで祖父が（祖父は最初の結婚相手と三日間で別れ、学校の下級生で好きだった祖母と改めて結婚をしなおしたらしい）、その後妹と母と二人が残されていたのに妹もまた女学校時代に死んでしまった。

母の妹の写真にいつもこの時のハーポッポさんが一緒だった。

ハーポッポさんは多分ハツミというのが本当の名であったとおもうのだが、母は妹を教えてくれるのと同時にハツミさんも教えてくれていた。「これがK子さんのお母さんのハツミさんよ」K子さんんは小学校、中学校、高等学校と私の同級生であった。

その時の父の言と仕種を私は気にくわなかった。

どうしてハツミさんをハーポッポと言ったのだろう。

おぼろになってしまっているけど、私は父に連れられてずっと小さい時にハツミさんの家に行ったことがある。

K子さんとはこちらから誘えばたいがいは誘いにのってくれて、女性にたいしてはというよりも人付き合いが悪いといった方がよいかもしれない私にとっては私の誘いにこたえてくれる数少い女性の中の希望の星であった時期があった。

といってもK子さんと銀座や新宿や渋谷の喫茶店で会って快活な時がいつも過ぎていたようでもなく私が融通がきかなくて話が途切れ、お互いに手持無沙汰になってしまうのに、私は他にすることがないとなんとなく淋しい気がしてK子さんに電話をして呼び出してしまっていた。

（続）

SEPTEMBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	草野球（タイトー） Sandlot Baseball (Taito)	7.11
2	2	グラディウス（コナミ） Gradius (Konami)	6.92
3	9	いっき（サン電子） Farmer's Rebellion (Sun Electronics)	6.33
4	10	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	6.14
5	4	飛龍の拳（タイトー） Hiryu No Ken (Taito)	6.09
6	5	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	6.08
7	6	1942（カプコン） 1942 (Capcom)	5.87
8	7	タンク（新日本企画） T.N.K.III (SNK)	5.43
9	11	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	5.33
10	3	ピンポンキング（タイトー） Ping-Pong King (Taito)	5.27
11	14	キング・オブ・ボクサー（ウッドプレイス） King of Boxer (Woodplace)	5.27
12	13	リパルス（セガ社） Repuls (Sega)	5.20
13	7	青春スキャンダル（セガ社） Seisyun Scandal (Sega)	5.13
14	15	バラデューク（ナムコ） Baraduke (Namco)	5.00
15	21	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	5.00
16	16	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	4.86
17	25	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	4.86
18	27	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basketball (Konami)	4.67
18	26	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	4.67
20	18	VSシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	4.57
21	31	VSシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.57
22	28	ジャンゴ・レディー（日本物産） Jangou Lady* (Nichibutsu)	4.50
23	12	シュートアウト（データイースト） Shoot Out (Data East)	4.50
24	22	スパルタンX（アイレム） Kung Fu Master (Irem)	4.43
25	43	ザ・高校野球（アルファ電子） The Kokoyakyu (Alpha)	4.42

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	9.69
2	2	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	9.40
3	3	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	8.40
4	4	宇宙戦艦ヤマト（タイトー） Space Battleship Yamato (Taito)	7.71
5	5	TX－1　V8（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.60
6	9	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.64
7	7	ワイバーンF－0（タイトー） Wyvern F-0 (Taito)	5.33
8	6	TX－1（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.25
9	8	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	5.00
10	12	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.00
11	10	GPワールド（セガ社） GP World (Sega)	4.89
12	13	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.50
12	14	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	4.50
14	11	マーブルマッドネス（アタリ） Marble Madness (Atari)	4.40
15	14	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P. (Sega)	4.33
15	21	コスモス・サーキット（タイトー） Cosmos Circuit (Taito)	4.33

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ソーセラー（ウィリアムズ） Sorcerer (Williams)	7.33
2	2	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.71
3	5	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.50
4	4	サイベルノート（バリー） Cybernaut (Bally)	4.00
5	8	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	4.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー； J＆B（東京・神田）、UFO（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス； プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ； ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館； ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」㉑

委任命令の問題点

法規的解釈で解決しない場合は判決待ちも

問 前回に引続き「法規的解釈」なのですが、これは第三者が法令の解釈をするのではなく、法令自体が法令の形でみずから解釈を下すところから、「立法解釈」とも呼ばれているそうです。法令自体が決めた解釈という意味で、この法規的解釈はまた、「法定解釈」とも言われる、とのこと（前掲「法令解釈の常識」七二頁）。

その代表例とも言える法令上の「定義規定」で例えば風俗営業の定義があるけれど、結局定義規定によっても、どういう営業なら風俗営業でどういう営業なら風俗営業でないかという具体的なところへくると、必らずしも明確でないことがあるとのことですが、明確にするにはどうしたらいいのでしょうか。

答 その例でいくと、客の「接待」とは何かがはっきりしなかったため裁判でやっとはっきりさせた、ということがあります。だから、裁判所に持ち込み、判決の形で明確にさせるのが、こうした疑問を解決する最高の手段でしょう。でも、いちいち裁判で争うというのも経費、人手その他の手間で大変ですね。従って、そういう疑問を生じさせないような立法が望ましい、ということになります。

今回の風営法大改正に際して、「接待」の定義が法律の中で行なわれました（新法第二条第三項）。これは、旧法で「接待」の定義がなかったため、風俗営業の許可を得ないで接待行為を行なう飲食店営業が見受けられたため、昭和四十六年三月十日の大阪高裁判決の趣旨に基づき、新法第二条第三項のように定義をしたとされています。つまり簡単に言うと、旧法の法律上の不備を、判例に基づき、新法で補ったと考えることができます。これが現実なのでしょう。

問 例えば、新風営法第二条（用語の定義）の第一項では「風俗営業」を一号から八号まで細かく定義していますね。これは「定義規定」の典型とされているわけですが、七号営業までは従来の判例などで疑問点も少ないけれど、八号営業のところは実に難解ですね。とくに、冒頭の「スロットマシン、テレビゲーム機……」という「八号営業に係わる遊技設備」など。

答 そうそう。「本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの」など。これを「社会において用いられることばの意味を健全な常識で解釈する（文理解釈、文字解釈という）ほかはない」（前掲書七八頁）、と言っても、そう容易ではありません。

つまるところ「射幸心……もの」は、賭博に使用できるもの、という意味でしょう。すると「本来の用途」とは何か、という新たな疑問が出てくる。つまり、例示されているスロットマシンの本来の用途とはいったい何か、「スロットマシン」はしばしば「自動賭博機」と訳され、賭博用遊技機の代表とされているにもかかわらず――と、こういう疑問があるわけです。

問 でも、立法段階で警察庁は「現金を投入して現金が出てくるような本来の賭博機」との考えを貫き、要するに賭博罪を構成しない遊技機は賭博機でない、との考えを明らかにしました。この考えでいくと、奇妙な話ですが米国でカジノ（合法的賭博場）用に製造したスロットマシンが、船で運ばれて日本に輸入されると賭博機ではなくなります。しかし、賭博に使われるとその時点で賭博機になる、というわけです。

「社会において用いられる言葉の意味を健全な常識で解釈する」（文理解釈）と、スロットマシンの本来の用途は賭博ですが、メダルゲームなど賭博にならない方法で使用されることがある、となります。つまり、この点で警察庁の主張は、文理解釈では大きな矛盾を生じることになります。

答 そうですね。困ったことですね。立法段階で、十分に審議し尽したのか、という気がしますね。しかし、こういう混乱らしきものは、立法段階では決して少なくないようですよ。

問 法令の疑問点を、下位法令による法規的解釈で解決する場合があります。例えば、法律中の規定や用語の解釈を、下級の政令、府令、規則で行なう場合で、法律に下位法令へ委任することを明記している場合ですが問題点はありませんか。

答 それは「委任命令」と言われているもので、委任の根拠になっている法律と同等の効力を持っているもの、と考えられています（前掲書一六四頁）。委任命令として規定される事項の多くは、法律が大綱を規定した残りの細目的事項、あるいは実施手続き的な事項ですので、通常の場合は法律との矛盾関係は生じない（前掲書、同参照）とされています。

問 でも、それは法律が政令以下のものに委任する内容が、法律によってある程度示されておりそれを逸脱しない限りにおいてでしょう。白紙委任的に委任するようでは、国会を唯一の立法機関とする憲法第四十一条違反にもなりかねません。

答 だから新風営法第二条第一項第八号の条文と、それに基づく下位の委任命令に問題点があるか、ないか、となるわけですが、このあたりは今後に残された重要課題だと言っておきましょう。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

Game Centers Haunted By Juvenile Increased In '84

The National Police Agency (NPA) has recently announced a "1985 Police White Paper". According to it, as of July 1984, the number of game centers "haunted by juvenile delinquents" totaled 3,332, up 37% from the preceding year. By category of location, the number of game centers surpassed that of "tea houses, and snack bars" which has so far been largest. In February, this year, all game centers in Japan were placed under a license system as "Fuei Operation No. 8", due to two reasons: (1) prevention of players from committing gaming by using gaming devices; and (2) prevention of game centers from "being haunted by juvenile delinquencies". Gaming should naturally be punished strictly. In view of the fact that game centers are increasingly "haunted", however, the white paper points out that the situation may be said to be changing for the worse for the amusement operators.

The "number of haunts of juvenile delinquencies" announced August 10 by the NPA, is the one surveyed by the NPA already in July, 1984. That is, the results of the survey have been kept secret for about a year. However, in view of the NPA's nature, such deed is only natural, and it is least probable that steps will be taken to improve the situation. According to the NPA, the "haunts of juvenile delinquents" are defined as a "place where minor boys and girls gather everyday to repeat smoking, drinking, keeping friends with each other between the opposite sexes, or committing other delinquencies". According to the Japanese law, those under 20 years old are prohibited to smoke and drink liquor, and male cannot get married if he is not older than 18 years, while female cannot marry if she is not older than 16 years. (Anyone who is under 20 years old, must obtain a consent of his/her parents.) Here, "minority" refers to those who are under 20 years old. So, if, for instance, a young man, 19 years old, smokes at a game center, a person in charge of the location, in the eyes of the general public, should naturally prohibit him from smoking.

Moreover, in the eyes of the NPA, "these 'haunts' help organize delinquent groups, and at these places boys and girls are apt to be seduced into deeds damaging their welfare (such as causing girls to prostitute), and they are often victimized by crimes". Thus, it is thought that operators of, or those responsible for, locations branded as the "haunts of juvenile delinquents" should naturally be ensured by the general public. The total number of "haunts" surveyed by the NPA during July, last year, is 18,179, which may be broken down as follows. Places of business: (1) Game centers: 3,332; (2) Snack bars, coffee shops: 3,285; (3) Pachinko shops: 1,463; (4) Restaurants kept open till late at night: 747; (5) Movie theaters: 189; (6) Bars, cabarets: 197; (7) Others: 1,029. Other places not intended for business: (1) Apartment houdses: 2,093; (2) Parks: 1,649; (3) Stations: 883; (4) Others: 3,312.

If special shops operating coin-operated games on a scale larger than a certain scale, are called game centers, it is said that there are about 6,000 such game centers acoss Japan. If so, 50 ~ 60% of them are pointed out by the NPA as the "haunts of juvenile delinquents". To these remarks the operators must respond in some way or other. To our regret, however, Japan's trade is such that we cannot expect such responses of individual operators or operators' associations, such as Nihon Amusement Machine Operators Association (NAO). About the same time, last year, when the NPA announced that "about 70% of game centers across Japan are haunted by juvenile delinquents", they made almost no substantial responses. The only exception was Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), and its operators panel refuted the NPA's assertion.

There are many problems involved in the method of survey and manner of announcement adopted by the NPA. Thus, it remains yet to be known if NPA's data is reliable or not. If many of game centers are "haunted", it should be the police's task to improve them one by one. If so, it may be said that the NPA's assertion, "game centers are apt to be haunted by juvenile delinquents", is one made intentionally with another objective. However, this conjecture lacks the concrete ground, too. Thus, it may be said that operators are certainly cornerd to a socially unfavorable position.

Capcom Licensed "Ghost 'n' Goblins" To Taito America

Capcom Co., Ltd. of Osaka announced that, at mid-August it granted its video game "Ghost 'n' Goblins" selling rights exclusively to two foreign companies in designated territories, respectively.

According to Capcom, the exclusive rights were granted to Taito America Corp., Elk Grove Village, IL, U.S.A., concerning the North American market, and to Nova Apparate GmbH, Hamburg, West Germany, concerning the West German market. In both cases, pc boards are supplied by Capcom, and the licensees can exclusively sell the finished video "Ghost 'n' Goblins". In Japan it will be made available on the market from September 5. In North America and West Germany, it will be sold almost at the same time.

In "Ghosts 'n' Goblins" a knight ventures out to rescue a kidnapped princess. It consists of six stages, and the screen at each stage scrolls sideways or up and down. By working the four-way lever and two buttons, players control the knight so that, while defeating many ghosts and goblins, he finally rescues the princess.

Kenzo Tsujimoto, president of Capcom, is former president of Irem Corp. In 1969 he founded Irem Corp. and became president by himself. In 1980, however, he sold Irem to Nanao Co., Ltd., Matto, Ishikawa Pref., and departed in 1982. In 1983 he established Capcom, starting afresh as a developer/manufacturer of video games. So far, he has produced a number of hit games, such as "1942".

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Printed in Japan

SNK Licensed Its "T·N·K·III" To Kitkorp

Shin Nihon Kikaku (SNK) Corp. of Osaka has recently granted its video game "T·N·K·III" selling rights to two foreign companies. According to Eikichi Kawasaki, president of SNK, the exclusive selling rights were granted to Kitkorp, Elk Grove Village, IL., U.S.A., concerning North American market, and to Nova Apparate GmbH, Hamburg, West Germany, concerning West German market.

In this game, Colonel Ralph , getting on the tank by himself, goes attacking to destroy a new weapon being developed by the emeny in an island. There are 12 areas from the land to the stronghold of the enemy. The tank is characteristically moved by working an 8-way lever, and by using a knob switch at the point of the lever, a barrel on the tank can be turned 360 degrees.

This game will be shipped overseas as a set of this unique control panel and pc board. It was put on the domestic market on July 20, already becoming a hit game.

Namco's Head Office Moved To New Bldg.

The head office of Namco Ltd. of Tokyo moved as of August 12. This was executed on the occasion of the 30th anniversary of establishment, and of construction of two new buildings in Ohta Ward, Tokyo.

One of the buildings is "Operation Division Building" whose construction was completed at the end of May. The other is "Creative Center Building" whose construction was completed in August. The head office, which has so far been placed in "Asahi Building", moved to the Creative Center Building, with the accountants' department and the computer room remaining in the Asahi Building. In addition to the head office, the R & D department was placed in the Creative Center Building. In the Operation Division Building, the operation department, the sales department, and the overseas business department were placed. You can communicated with these buildings through a phone (key number).

The head office is located at the following address: Namco Ltd., 1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo 146. Phone: (03) 756-2311; Telex: 246-8521.

マシンガンで敵を撃破しながら、各々のコースを走破しよう。

途中、オイル・水たまり・ボンバーボール等いろいろな障害物に注意し、
バックミラーで後から来る敵を確認する。

ピンクカーなら一発で撃破、最強のブラックカーには20発 射ち込め!!

任天堂株式会社

〒101 東京都千代田区神田須田町1－22 TEL.03(254)1781
〒542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32 TEL.06(245)4155

驚異の16シーンによるゲーム構成。
迷路を読み切る推理力、
敵の攻撃をかわす機敏性。
頭脳と勇気のアドベンチャー・パズル・ゲーム。

BOULDER DASH™

S-44

バルダーダッシュ

DECO CASSETTE SYSTEM™

未来を創造する、電子技術の
DECO データイースト株式会社

本　社：〒167東京都杉並区上荻2-31-12ピース荻窪☎(03)392-4151
研究所：〒167東京都杉並区南荻窪4-41-10データイーストビル☎(03)331-5441

札幌営業所：〒060札幌市中央区北一条西19-2-1伊藤ビル3F☎(011)611-9271
仙台営業所：〒980仙台市上杉1-15-24林産上杉ビル☎(0222)63-0646
名古屋出張所：〒466名古屋市昭和区白金1-6-10鈴木ビル1F☎(052)871-1322
大阪営業所：〒550大阪市西区京町堀2-14-22兼吉ビル☎(06)448-8601
福岡営業所：〒812福岡市博多区博多駅東3-13-12藤嶋ビル☎(092)474-0120